

PERANCANGAN SOCIAL & GROWING CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR *HIERARKI* DI JALAN PAHLAWAN KOTA BANDUNG

Alief Nurul Akbar

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: alief.nurul@mhs.itenas.ac.id

Abstrak

Keberagaman budaya di Indonesia memberikan warna dan nilai yang khas pada setiap daerah, termasuk Kota Bandung yang memiliki budaya lokal yang berpadu dengan budaya modern. Kota Bandung tidak hanya menjadi pusat pertumbuhan kreatif dan pendidikan, tetapi menjadi ruang interaksi sosial bagi generasi muda yang terus berkembang. Perencanaan Youth Center hadir sebagai respon arsitektural terhadap kebutuhan akan ruang publik yang adaptif, inklusif dan relevan dengan identitas lokal. Sarumpaka Space dirancang untuk mewadahi aktivitas remaja yang semakin beragam, dengan memperhatikan aspek psikologis, sosial, dan kultural sebagai dasar pembentukan ruang. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kualitatif, dan pengumpulan data dengan observasi lapangan secara langsung untuk memahami kondisi tapak dan karakteristik lingkungan sekitar perencanaan. Hasil kajian memperlihatkan konsep Arsitektur Hierarki yang diterjemahkan melalui filosofi Tritangtu Buana dari budaya sunda memiliki potensi, untuk membentuk ruang yang bermakna dan Kontektual. Konsep ini mengedepankan keseimbangan antara unsur dunia atas (spiritual), tengah (sosial), dan bawah (alam), yang diterapkan secara konseptual dalam zonasi dan fungsi ruang yang berbeda dan terbagi menjadi tiga lantai sebagai bentuk re-presentasi dari Tritangtu buana dengan setiap lantai yang memfasilitasi kegiatan sesuai dengan prinsip Tritangtu buana. Perencanaan Sarumpaka Space diharapkan mampu menjadi media penyampaian nilai-nilai luhur budaya indonesia, sekaligus menumbuhkan kesadaran generasi muda terkait pentingnya pelestarian budaya sebagai bagian dari identitas bangsa.

Kata Kunci: Arsitektur Hierarki, Arsitektur Sunda, Ruang Remaja, Tritangtu Buana, Perencanaan Kawasan

Abstract

Cultural diversity in Indonesia gives each region its own unique character and value, including the city of Bandung, which blends local culture with modern culture. Bandung is not only a centre for creative growth and education, but also a space for social interaction for the ever-evolving younger generation. The Youth Centre planning serves as an architectural response to the need for adaptive, inclusive, and locally relevant public spaces. Sarumpaka Space is designed to accommodate the increasingly diverse activities of young people, taking into account psychological, social, and cultural aspects as the foundation for space creation. This study employs a qualitative approach, with data collection through direct field observations to understand the site conditions and characteristics of the surrounding environment. The findings reveal that the concept of Hierarchical Architecture, interpreted through the Tritangtu Buana philosophy of Sundanese culture, has the potential to create meaningful and contextual spaces. This concept emphasises the balance between the upper world (spiritual), middle world (social), and lower world (nature), which is applied conceptually in the zoning and functions of different spaces and divided into three floors as a representation of Tritangtu Buana, with each floor facilitating activities in accordance with the principles of Tritangtu Buana. The planning of Sarumpaka Space is expected to serve as a medium for conveying the noble values of Indonesian culture, while also fostering awareness among the younger generation regarding the importance of cultural preservation as part of national identity.

Keywords: Hierarchical Architecture, Sundanese Architecture, Youth Space, Tritangtu Buana, Area Planning

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Generasi Milenial dan Generasi Z memiliki karakteristik dalam interaksi sosial dan pengembangan diri. Generasi milenial, yang lahir diantara tahun 1981 hingga 1996, dikenal adaptif terhadap kemajuan teknologi. Sementara itu generasi Z yang lahir di tahun 1996, tumbuh dalam era digital dan memiliki ketergantungan terhadap teknologi.[1] Oleh karena itu, keberadaan kawasan yang mendukung generasi muda dalam mengembangkan potensi diri, berkreasi, sekaligus memperkuat interaksi sosial secara langsung sangat dibutuhkan. Kebutuhan tersebut dapat diwujudkan melalui hadirnya Youth Center sebagai pusat kreativitas dan aktivitas pemuda.

Youth center adalah pusat kegiatan remaja atau gelanggang remaja. Youth Center adalah pusat kegiatan kepemudaan yang berbentuk wadah atau tempat yang memungkinkan para remaja berkumpul, bersosialisasi, dan melakukan berbagai kegiatan olahraga, pendidikan, seni dan rekreasi[2]. Youth Center ini merupakan fasilitas yang dirancang sebagai pusat kegiatan kepemudaan, di mana para pemuda dapat mengembangkan bakat, keterampilan, serta mendapatkan pembinaan yang positif. Keberadaan Youth Center diharapkan dapat memberikan ruang bagi pemuda untuk berkumpul, belajar, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang bermanfaat, seperti pelatihan keterampilan, seminar motivasi, diskusi kepemimpinan, hingga kegiatan seni dan olahraga. Keberadaan Youth Center dapat menjadi wadah aktivitas pemuda pada suatu wilayah.

Dalam perencanaan Youth Center ini, konsep Arsitektur Hierarki dipilih sebagai pendekatan desain utama. Konsep ini menekankan pada pengorganisasian ruang yang jelas dan terstruktur berdasarkan tingkat kepentingan, fungsi, serta keterhubungan antar-elemen dalam bangunan. Dengan menerapkan hierarki dalam desain, Youth Center dapat memberikan pengalaman yang lebih terarah dan nyaman bagi para penggunanya. Pendekatan ini memungkinkan desain yang responsif terhadap kebutuhan sosial dan ekonomi masyarakat melalui pengelompokan hierarkis[3]. Selain itu, Arsitektur Hierarki menekankan pentingnya elemen arsitektur yang mendukung interaksi sosial dan pertumbuhan komunitas. Penerapan ruang terbuka hijau, fasilitas edukasi, serta pendekatan psikologis dalam desain dapat meningkatkan kenyamanan dan produktivitas pengguna. Dengan mengintegrasikan aspek sejarah, fungsi sosial, dan hierarki, Social & Growing Center diharapkan mampu menjadi katalisator perkembangan kawasan sekaligus menjaga identitas lokal.

Keberhasilan sebuah Youth Center tidak hanya ditentukan oleh konsep desainnya, tetapi juga oleh faktor lokasi dan tema arsitektural yang diterapkan. Youth Center yang berdekatan dengan pusat pendidikan menjadikan kawasan tersebut dapat dijangkau dengan mudah, dikarenakan dapat memfasilitasi pelajar / mahasiswa sebagai target utama kawasan tersebut[4]. Menurut Suleman[5], penerapan Youth Ceter dengan tema futuristik memiliki gaya bangunan yang mempunyai bentuk bangunan yang fleksibel dalam seni sekaligus menolak bentuk tradisional kedalam bangunan.

Keberadaan ruang sosial dengan pendekatan futuristik, jika tidak diimbangi, berpotensi perlahan menggeser nilai-nilai budaya Indonesia yang berharga. Pendekatan futuristik memang menawarkan pandangan ke depan yang progresif, namun generasi muda tetap perlu dibekali dengan pemahaman nilai sejarah agar perkembangan masa depan tidak lepas dari akar budaya. Niali keberagaman budaya di Indonesia bisa menjadi aspek penting yang mendukung terciptanya ruang sosial yang inklusif. Keberagaman suku, bahasa, dan ras tidak hanya menjadi identitas bangsa, tetapi juga sumber inspirasi dalam perancangan ruang publik yang responsif terhadap nilai-nilai lokal. Kota Bandung, misalnya, memiliki latar belakang budaya Sunda sebagai identitas dominan. Budaya Sunda dikenal dengan nilai-nilai luhur silih asih, silih asah, dan silih asuh yang menekankan kasih sayang, saling berbagi pengetahuan, serta menjaga satu sama lain dalam kehidupan sosial. Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk dijadikan dasar dalam perancangan Youth Center, sehingga tidak hanya mengedepankan gaya futuristik yang modern, tetapi juga mampu mencerminkan kearifan lokal. Dengan demikian, Youth Center dapat menjadi ruang sosial yang ramah, kolaboratif, dan mendukung pertumbuhan bersama tanpa kehilangan akar budaya bangsa.[6]

Dalam perencanaan Youth Center, terdapat potensi pergeseran nilai budaya apabila pendekatan yang digunakan hanya berorientasi pada masa depan dan mengabaikan kearifan lokal. Oleh karena itu, perencanaan Youth Center ini dirancang untuk merespon kawasan dengan tetap mempertahankan nilai-nilai budaya yang melekat. Melalui penerapan konsep Arsitektur Hierarki sebagai landasan teori, perancangan berupaya memadukan orientasi masa depan yang menjadi sudut pandang generasi muda dengan nilai-nilai budaya yang telah mengakar dalam masyarakat.

Dengan demikian, Youth Center tidak hanya hadir sebagai ruang yang futuristik, modern, dan inovatif, tetapi juga sebagai wadah yang merefleksikan identitas lokal. Integrasi nilai budaya dalam desain memungkinkan terciptanya ruang sosial yang ramah, inklusif, serta relevan dengan kebutuhan generasi muda. Hal ini penting agar Youth Center benar-benar mampu memfasilitasi pengembangan diri, kreativitas, dan interaksi sosial tanpa kehilangan pijakan pada sejarah dan budaya setempat. Pada akhirnya, perencanaan Youth Center dengan pendekatan futuristik yang berpadu dengan nilai budaya dapat melahirkan desain yang progresif sekaligus berkelanjutan, baik dari sisi fungsi maupun identitas kawasan.

1.2 Tujuan

Perencanaan ini bertujuan untuk menghadirkan fasilitas ruang yang tidak hanya mendukung aktivitas kreatif dan edukatif, tetapi juga tetap mengedepankan nilai-nilai budaya sebagai landasan utama dalam perancangannya. Dalam konteks generasi muda yang kian dinamis, ruang ini diharapkan menjadi wadah pengembangan potensi dan ekspresi diri, tanpa melepaskan akar budaya lokal yang menjadi identitas kolektif masyarakat.

Hasil yang diharapkan dari perencanaan Social & Growing Center adalah terciptanya rancangan fasilitas untuk generasi muda yang tidak hanya fungsional dan responsif terhadap perkembangan zaman, tetapi juga tetap mengakar pada nilai budaya lokal. Arsitektur tradisional Sunda dipilih sebagai dasar pendekatan, karena memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang kuat, terutama dalam hal penghargaan terhadap ciptaan Tuhan dan keharmonisan antara manusia dan alam.[7] Melalui penerapan prinsip-prinsip arsitektur Sunda dalam perencanaan kawasan ini, diharapkan Social & Growing Center dapat menjadi ruang yang mendukung pertumbuhan sosial dan pribadi generasi muda, sekaligus menjadi media pelestarian dan penyampaian nilai-nilai budaya kepada generasi selanjutnya.

1.3 Kajian Teori

Menurut (Statistik Pemuda Indonesia 2018) pada aspek kesehatan ada sekitar 20,16% pemuda pernah mengalami keluhan kesehatan. Angka kesakitan tersebut bisa digunakan sebagai salah satu indikator untuk mengukur kondisi dan status kesehatan dari pemuda. Angka kesakitan adalah keluhan dari suatu penyakit yang dirasakan oleh penderita, bukan hasil diagnosa dokter, keluhan tersebut menyebabkan terganggunya aktivitas sehari-hari. Tahun 2018, pemuda menunjukkan angka kesakitannya 7,68%. Dari 100 orang pemuda, 20 orang di antaranya mengalami keluhan kesehatan dan tujuh orang mengalami sakit. Fakta lainnya menyebutkan, satu dari empat pemuda merupakan perokok aktif (setiap hari atau kadang-kadang dalam satu bulan terakhir) yang bisa menghabiskan 7-12 batang rokok tembakau atau elektrik.[8] dengan melihat data di atas perlu dorongan atau dukungan terhadap aktifitas pemuda/remaja dengan penyediaan fasilitas youth center dengan konsep desain pendekatan terhadap fasilitas Social dan Growing untuk mendukung daya tumbuh remaja ke arah yang lebih baik.

1. Sosial Space

Pada tahun 2010, Hadley Dyer mengatakan bahwa social space adalah ruang fisik maupun virtual seperti pusat sosial, media sosial online, atau tempat berkumpul lainnya di mana orang-orang dapat berkumpul dan berinteraksi baik secara umum maupun secara keluarga inti (Tumpa, 2015). social space dapat berupa ruang fisik seperti area berbagai macam interaksi.[9]

2. Growing Space

Growing Space untuk kegiatan pemuda adalah ruang yang didesain untuk mendukung pertumbuhan dan pengembangan anak muda dalam berbagai aspek kehidupan, baik secara pribadi, sosial, maupun

profesional. Konsep ini bukan sekadar tempat fisik, tetapi juga ekosistem yang mendorong eksplorasi, kreativitas, dan kolaborasi. Dalam Growing Space, pemuda dapat belajar, berbagi ide, mengembangkan keterampilan, serta membangun jaringan yang bermanfaat untuk masa depan mereka. dengan pendekatan yang inklusif dan dinamis, Growing Space membantu pemuda menemukan potensi terbaik mereka, menginspirasi perubahan, dan menciptakan dampak positif bagi komunitas dan masyarakat luas.

3. Arsitektur Perilaku

Pendekatan arsitektur perilaku dalam desain Social & Growing Center bertujuan menciptakan:

1. **Fasilitas yang Memenuhi Kebutuhan Pengguna Berdasarkan Perilaku** Pusat komunitas yang memberikan fasilitas sesuai dengan perilaku anak jalanan, memberikan kenyamanan fisik dan psikologis melalui desain arsitektur, ruang dalam, ruang luar, dan sirkulasi [10]
 2. **Ruang yang Responsif Terhadap Interaksi Manusia-Lingkungan** Lingkungan yang mengatasi masalah yang berkaitan dengan interaksi manusia-lingkungan dalam menciptakan, mengolah, memelihara, dan meningkatkan lingkungan untuk menghasilkan perilaku yang adaptif.
 3. **Lingkungan yang Sesuai dengan Penggunaannya** Ruang yang memahami perilaku penggunanya Arsitektur perilaku bertujuan menciptakan lingkungan yang disesuaikan dengan perilaku manusia penggunaannya[11]
 4. **Ruang yang Nyaman dan Aman bagi Pengguna** Fasilitas yang nyaman bagi anak-anak dan orang dewasa dengan menekankan interaksi dan hubungan antar pengguna dan bangunan, sehingga memberikan kesan hangat, ramah, dan menyenangkan.
 5. **Desain yang Memberdayakan** Pusat komunitas yang memberdayakan melalui pelatihan kewirausahaan dan kesenian, serta desain yang menyesuaikan dengan perilaku anak jalanan.
- Dengan adanya Social & Growing Center ini, diharapkan tercipta ekosistem yang mendukung interaksi sosial positif, meningkatkan kreativitas, serta menyediakan ruang bagi Milenial dan Generasi Z untuk berkembang di berbagai aspek kehidupan. Oleh karena itu, perancangan fasilitas ini menjadi langkah penting dalam mewujudkan lingkungan yang inklusif dan sesuai dengan kebutuhan generasi masa kini dan mendatang.

4. Arsitektur Hierarki

Prinsip hierarki pada arsitektur dituangkan melalui variasi bentuk dan ruang. Variasi ini merepresentasikan tingkat kepentingan masing-masing elemen, serta menggambarkan fungsi, bentuk formal, dan makna simbolik yang terintegrasi dalam struktur organisasi ruang.[12] Hierarki merujuk pada pengelompokan bagian-bagian tingkat atau urutan tertentu terhadap suatu atribut yang sama. Pengelompokan ini berfungsi sebagai untuk menegaskan perbedaan tingkat kepentingan antar elemen. Contoh yang sering umum ditemukan antara lain sakral dengan duniawi, besar dengan kecil, dll.[13]

Arsitektur hierarki dalam perancangan Social & Growing Center di Jalan Pahlawan, Kota Bandung, bertujuan untuk menciptakan tatanan ruang yang terstruktur berdasarkan fungsi, aksesibilitas, dan interaksi pengguna. Pendekatan ini membagi ruang menjadi zona-zona dengan tingkat prioritas yang jelas, seperti zona publik untuk interaksi sosial (ruang serbaguna, kafe), zona semi-privat untuk kegiatan komunitas (ruang edukasi dan workshop), serta zona privat untuk kebutuhan pengelola. Hierarki ini memastikan alur aktivitas yang efisien dan mendukung berbagai kebutuhan pengguna. Selain itu, desain bangunan mengintegrasikan elemen ramah lingkungan dengan memanfaatkan pencahayaan alami dan penghawaan yang optimal. Ruang luar juga dirancang sebagai bagian dari hierarki untuk mendukung aktivitas sosial dan pertumbuhan komunitas. Dengan pendekatan ini, Social & Growing Center tidak hanya menjadi fasilitas multifungsi tetapi juga ruang inklusif yang mendorong kolaborasi dan keberlanjutan lingkungan.

5. Budaya Sunda

Perancangan arsitektur hierarki dengan pendekatan budaya sunda ini, diwujudkan melalui pendekatan kosmologi budaya sunda sebagai inspirasi utama dalam penerapan hierarki dalam desain bangunan di masyarakat Sunda memiliki sacral kosmologi tentang alam semesta (dunia). Terdapat pembagian tiga jenis dunia, yaitu: Buana nyuncung atau ambu luhur, artinya dunia atas sebagai tempat tinggal Sanghyang, para dewa, batara, atau leluhur yang sangat disucikan (Sakral); Buana panca tengah atau ambu tengah, adalah dunia tengah sebagai tempat tinggal manusia atau kehidupan bagi makhluk

ciptaan Sanghyang; Buana larang atau ambu handap, artinya dunia bawah sebagai tempat kembalinya manusia ke asalnya yaitu tanah; kematian (neraka/profan).[14]



Gambar 1. Tritangtu Budaya Sunda
Sumber : Olahan Data Pribadi

2. Metode & Kajian Pustaka

2.1 Metodologi Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang mempunyai berbagai pendekatan untuk menyesuaikan dengan subjek yang akan diteliti[15], dengan mengambil data primer dan data sekunder sebagai studi pustaka dari teori-teori yang sejalan dengan pembahasan.[16] Observasi secara langsung dilakukan oleh peneliti untuk memahami lokasi studi dengan data yang dapat berupa, karakteristik kawasan, pola aktivitas pengguna, pada kawasan yang berupa data visual foto di lokasi studi untuk dilakukan untuk mengidentifikasi sebagai bentuk potensi dan kendala.[17] Sementara itu pemahaman terkait arsitektur metafora memerlukan pemahaman terkait nilai-nilai arsitektur metafora dalam bentuk studi literatur dan sebagai data sekunder terkait perancangan youth center, adapun literatur terkait hormon serotonin, psikologi arsitektur, dan kesehatan mental pasca pandemi serta proyek sejenis sebagai studi banding. Pendekatan ini digunakan untuk memahami sudut pandang pengguna bagaimana berinteraksi dengan ruang sehingga menghasilkan perancangan yang fungsional.[18] . Berikut alur Metode Perancangan dalam Youth Center yang diteliti.



Gambar 2. Alur Metode Perancangan
Sumber : Olahan Data Pribadi

2.2 Lokus Proyek

Sarumpaka Space merupakan perencanaan kawasan *Social & Growing Center*, menggunakan konsep Arsitektur Hierarki sebagai pendekatan desain utama. Konsep ini menekankan pada pengorganisasian ruang yang jelas dan terstruktur berdasarkan tingkat kepentingan, fungsi, serta keterhubungan antar-elemen dalam bangunan.

Nama Proyek	: Sarumpaka Space
Luas Lahan	: ± 1,3 ha
Luas Bangunan	: 11.000 m ²
Fungsi Bangunan	: Youth Facilities

Sifat Proyek : Fiktif
Owner/Pemberi Tugas : Arsitektur ITENAS
Lokasi : Jl. Pahlawan – Jl. Simpang Pahlawan 1, Bandung, Jawa Barat

Lokasi site di Jl. Pahlawan memiliki fasad yang menghadap jalan kolektor dan berada dalam kawasan perdagangan dan jasa berdasarkan “Bandung Smart Maps.” Tata bangunan di area ini dirancang untuk fungsi pusat belanja, grosir, hotel, dan perkantoran dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB): $70\% \times 13.000 \text{ m}^2 = 9.100 \text{ m}^2$
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB): $5.6 \times 13.000 \text{ m}^2 = 45.500 \text{ m}^2$
- Koefisien Daerah Hijau (KDH): $20\% \times 13.000 \text{ m}^2 = 2.600 \text{ m}^2$
- Koefisien Tapak Bangunan (KTB): $13.000 \text{ m}^2 - 2.600 \text{ m}^2 = 10.400 \text{ m}^2$

Selain itu, terdapat ketentuan Garis Sempadan Bangunan (GSB) sebagai berikut:

- Jalan Kolektor Primer (Jl. Pahlawan): 10 meter
- Jalan Lokal (Jl. Simpang Pahlawan): 3 meter ($1/2 \times 6$ meter)



Gambar 3. Lokasi Site
Sumber : Olahan Data Pribadi

3. Diskusi/Proses Desain

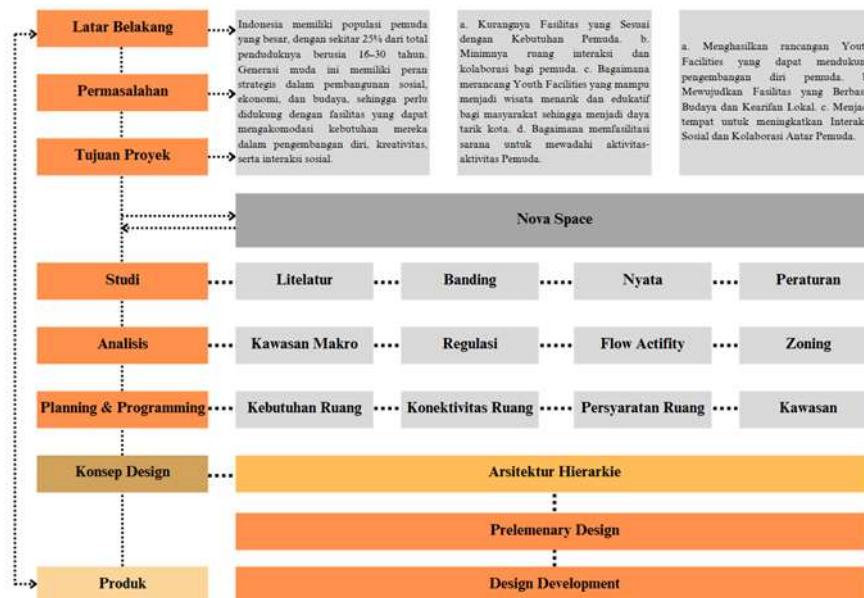
3.1 *Elaborasi tema*

Perencanaan Social & Growing Center dengan nama kawasan Sarumpaka Space berfokus pada penyediaan ruang publik yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal, khususnya budaya Sunda, dengan kebutuhan aktual generasi Z. Kawasan ini dirancang sebagai respons terhadap semakin terpinggirkannya nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari generasi muda, yang cenderung lebih terhubung dengan budaya global dan digital. Sarumpaka Space menawarkan ruang publik multifungsi yang mewadahi aktivitas belajar, bekerja, dan bersosialisasi dalam suasana yang sarat makna kultural. Nilai-nilai budaya tidak hanya dihadirkan sebagai elemen dekoratif, tetapi sebagai narasi dan pengalaman ruang yang menyampaikan pesan tentang pentingnya pelestarian budaya. Permasalahan umum yang sering dijumpai pada ruang publik saat ini, terutama bagi remaja, adalah minimnya fasilitas yang merepresentasikan unsur budaya secara nyata. Jika hal ini terus berlanjut, dikhawatirkan kekayaan budaya Indonesia akan semakin tergerus dan terlupakan seiring berjalannya waktu.

Permasalahan pada kawasan sosial yang minim akan pengaruh budaya lokal dijawab melalui pengangkatan tema bahwa sejarah membimbing masa depan. Nilai-nilai sejarah diangkat kembali sebagai landasan, sekaligus diterjemahkan melalui filosofi Tritangtu Buana, sebagai prinsip budaya Sunda yang membimbing keterhubungan antara manusia, alam, dan Tuhan. Prinsip ini

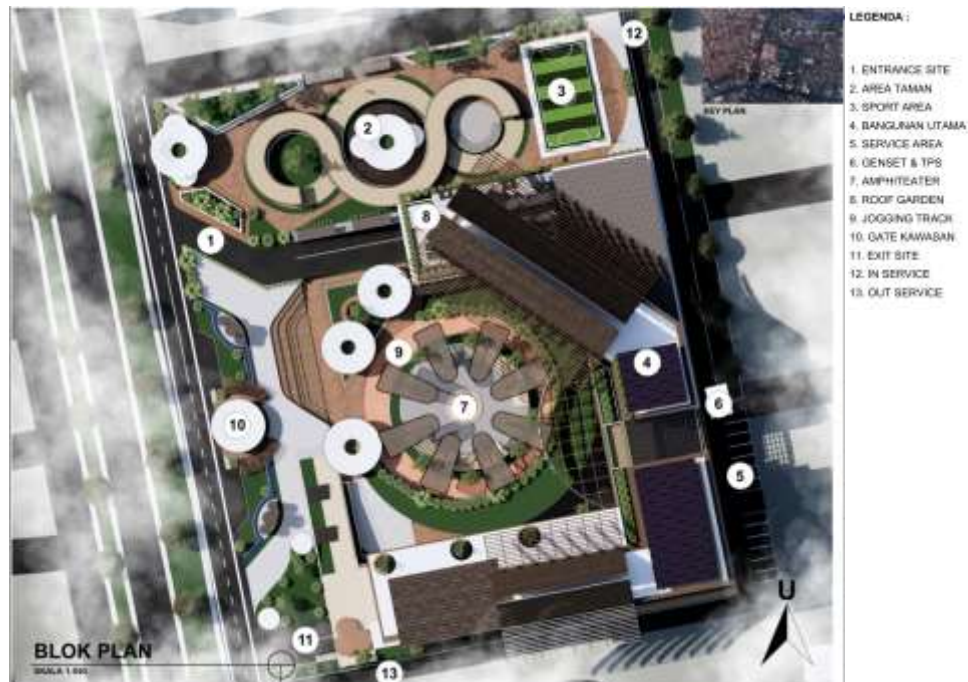
diimplementasikan ke dalam pembagian kawasan menjadi tiga bagian utama. Pada lantai satu, rancangan langsung menghubungkan ruang dalam dengan area tapak melalui area masuk tanpa adanya ruang transisi, sebagai representasi dari hubungan manusia dengan alam (buana). Lantai dua dirancang lebih intim, menjadi wadah interaksi sosial yang merepresentasikan hubungan antar manusia. Sementara itu, lantai tiga dibuat lebih privat dan tenang, sebagai simbolisasi hubungan manusia dengan Tuhan. Pendekatan ini tidak hanya menghadirkan fungsi ruang yang sesuai kebutuhan generasi muda, tetapi juga menyampaikan pesan bahwa budaya dan spiritualitas memiliki peran penting dalam membentuk ruang hidup yang bermakna.

Tabel 1. Elaborasi Tema
Sumber : Olahan Data Pribadi



3.2 Pengolahan Tapak

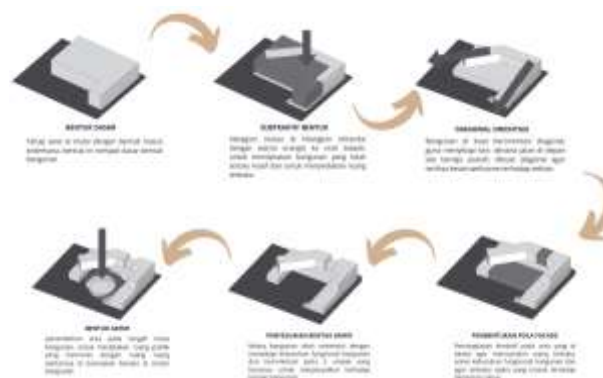
Perencanaan tapak Sarumpaka Space Mengadopsi Pendekatan Arsitektur Hierarki sebagai dasar pembentukan hubungan antara ruang, pengguna dan konteks lingkungan sekitar, pendekatan ini menciptakan koneksi langsung antara tapak dengan pengunjung, yang menjadi interaksi secara langsung. Konsep ini sejalan dengan Tritangtu Buana dalam kosmologi Sunda, yang membagi alam semesta menjadi tiga lapisan. Dalam perencanaan Sarumpaka Space, kawasan tapak diibaratkan sebagai dunia bawah yang merepresentasikan tempat berlabuh kehidupan manusia serta titik temu antara manusia dan alam. Dengan menjadikan dunia bawah sebagai pondasi terhubungnya manusia dengan alam yang selaras dengan nilai budaya Sunda



Gambar 2. Blok Plan
Sumber : Olahan Data Pribadi

3.3 Transformasi Massa

Desain bangunan diawali dari bentuk geometri yang simpel sebagai dasar pembentukan massa. Bagian depan bangunan sengaja dikurangi untuk menghindari kesan terlalu besar dan berat, sekaligus membuka ruang agar tampak lebih terbuka dan ramah. Arah bangunan dibuat diagonal supaya sesuai dengan arah jalan Pahlawan yang searah, sekaligus responsif terhadap kondisi tapaknya. Beberapa bagian fasad juga dipangkas untuk menciptakan ruang terbuka yang fungsional dan membantu sirkulasi udara di dalam bangunan. Secara keseluruhan, massa bangunan disusun berdasarkan tiga umpak sebagai simbol dari konsep Tritangtu Buana dalam budaya Sunda, dan area tengah dimanfaatkan sebagai ruang komunal yang menjadi pusat kegiatan sekaligus penghubung dengan ruang-ruang di sekitarnya.



Gambar 3. Gubahan Massa
Sumber : Olahan Data Pribadi

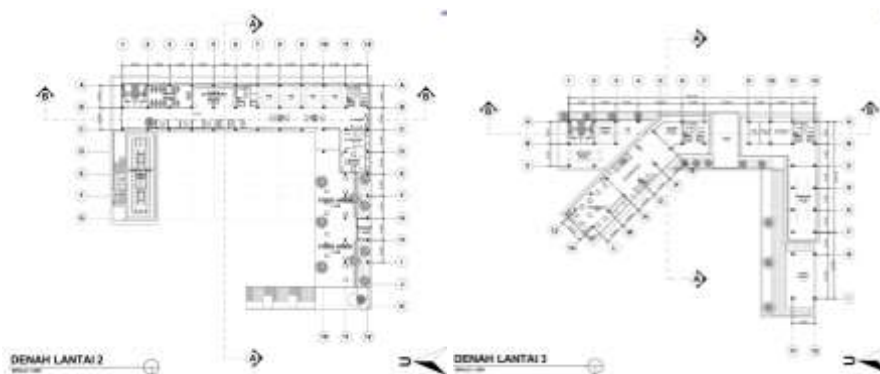
3.4 Tata Ruang Dalam

Tatanan ruang dalam pada Sarumpaka Space menerapkan Konsep Tritangtu Buana dalam budaya Sunda yang menjadikan tiga kawasan dalam bangunan Sarumpaka space yang membagi denah lantai satu dan site, denah lantai dua dan tiga, dan denah atap, Sebagai bentuk impelemntasi dunia bawah, dunia tengah, dan dunia atas



Gambar 4. Denah Lantai 1
Sumber : Olahan Data Pribadi

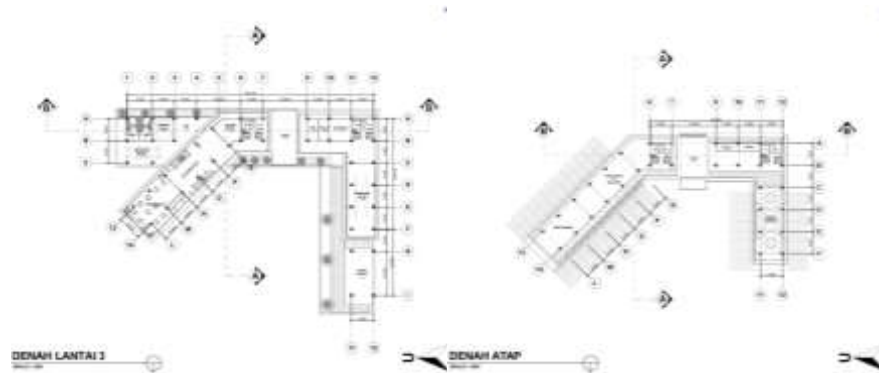
Denah lantai 1 yang langsung terhubung dengan area tapak merepresentasikan konsep Tritangtu Buana, khususnya sebagai perwujudan dunia bawah (Buana Larang) yang menjadi titik hubungan antara manusia dan alam. Penempatan ruang komunal di bagian tengah bangunan turut memperkuat makna dunia bawah sebagai ruang yang mengakomodasi interaksi sosial dan kedekatan dengan lingkungan. Dengan begitu, lantai dasar tidak hanya berfungsi sebagai akses utama, tetapi juga menjadi penghubung antara struktur bangunan dan kawasan site secara menyeluruh, sekaligus sebagai ruang fisik dan nilai filosofis budaya Sunda.



Gambar 5. Denah Lantai 2
Sumber : Olahan Data Pribadi

Denah lantai 2 pada Sarumpaka Space merepresentasikan elemen dunia tengah dalam konsep Tritangtu Buana (Buana Panca), yang menggambarkan hubungan antara manusia dengan sesamanya. Pada lantai ini, ruang-ruang dirancang dengan suasana yang lebih intim untuk mendorong interaksi yang lebih personal antar pengunjung. Dalam perencanaan desain, mendukung terciptanya suasana yang kondusif bagi kegiatan kolaboratif. Selain itu, lantai 2 difasilitasi dengan berbagai ruang untuk mendukung pengembangan diri, baik dari sisi keterampilan maupun perilaku individu. Hal ini

memperkuat fungsi lantai 2 sebagai ruang tumbuh dan berproses dalam dimensi sosial dan psikologis manusia.



Gambar 6. Denah lantai 3 dan denah Atap (dari kiri ke kanan)
Sumber : Olahan Data Pribadi

Lantai 3 dan atap pada Sarumpaka Space merepresentasikan elemen dunia atas dalam konsep Tritangtu Buana (Buana Nyuncung), yang melambangkan hubungan antara manusia dengan Tuhan. Representasi ini diwujudkan secara implisit melalui perancangan ruang yang lebih privat, sebagai tempat untuk pengembangan diri yang lebih mendalam. Beberapa fasilitas yang disediakan di lantai ini, seperti studio musik, ruang pameran, dan roof garden, dirancang untuk mendukung proses kreatif, kontemplatif, serta pengalaman spiritual yang personal. Ruang-ruang ini menjadi simbol dari pencapaian tingkatan tertinggi dalam perjalanan manusia, dalam pencarian makna, ekspresi diri, dan koneksi dengan sesuatu yang lebih besar dari dirinya.

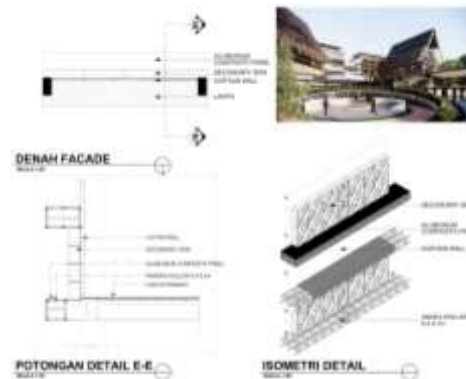
3.5 Konsep Fasad



Gambar 7. Tampak Timur dan Tampak Selatan (dari atas ke bawah)
Sumber : Olahan Data Pribadi

Fasad pada bangunan Sarumpaka Space mengadaptasi elemen-elemen arsitektur Sunda yang dihadirkan melalui berbagai aspek desain. Hal ini terlihat dari penggunaan bentuk atap tropis yang

sesuai dengan karakter iklim lokal, serta detail-detail pada fasad yang mengacu pada motif dan pola tradisional khas Sunda. Selain itu, pemilihan material finishing bangunan juga mengedepankan unsur-unsur tradisional, seperti kayu dan batu alam, untuk memperkuat identitas lokal sekaligus menciptakan kesan hangat dan menyatu dengan lingkungan sekitar. Pendekatan ini tidak hanya sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai representasi nilai budaya dalam arsitektur.



Gambar 8. Detail Fasad
Sumber : Olahan Data Pribadi

Fasad Sarumpaka Space menerapkan elemen secondary skin dengan motif bilik anyaman cengkeh sebagai bentuk pendekatan arsitektur yang terinspirasi dari budaya Sunda. Penggunaan motif anyaman ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga memiliki nilai simbolis yang mencerminkan kearifan lokal dan keterampilan tradisional masyarakat Sunda.

3.6 Interior

1. Connectiong Area

Kawasan connecting area di bagian depan bangunan berperan sebagai jembatan penghubung antara area luar tapak dan ruang dalam bangunan. Area ini dirancang dengan pendekatan tradisional yang tercermin melalui pemilihan material, seperti lantai parket kayu dan plafon kayu, yang memberikan nuansa hangat dan ramah. Elemen tersebut tidak hanya memperkuat identitas lokal, tetapi juga menciptakan suasana yang nyaman dan menyambut bagi pengunjung saat pertama kali memasuki area bangunan.



Gambar 9. Interior Connecting Area
Sumber : Olahan Data Pribadi

2. Hall

Hall pada Sarumpaka Space berfungsi sebagai area transisi yang mengarahkan dan memberikan pilihan bagi pengunjung untuk melanjutkan ke berbagai area di dalam bangunan. Ruang ini didesain agar pengunjung dapat menentukan arah aktivitasnya, baik menuju area atas maupun ruang-ruang lainnya. Di dalam hall terdapat elemen tangga yang dirancang multifungsi, tidak

hanya sebagai sirkulasi vertikal tetapi juga difungsikan sebagai tempat duduk yang bersifat informal. Selain itu, tersedia lift yang terhubung langsung dari basement hingga ke lantai atas, memudahkan aksesibilitas bagi seluruh pengguna.



Gambar 10. Interior Hall
Sumber : Olahan Data Pribadi

3. Amfiteater

Amfiteater pada Sarumpaka Space berfungsi sebagai ruang komunal yang menjadi pusat aktivitas sekaligus titik sentral dalam kawasan. Terletak di bagian tengah, area ini dirancang untuk mewadahi berbagai kegiatan publik seperti pertunjukan, diskusi, hingga aktivitas komunitas secara terbuka dan fleksibel. Posisi strategisnya menjadikan amfiteater sebagai penghubung antarzona dalam kawasan, menciptakan alur interaksi yang alami di antara pengguna ruang. Selain itu, bentuk terbuka dan bertingkat pada amfiteater mendukung visibilitas dan kenyamanan, sehingga memperkuat fungsinya sebagai pusat kegiatan di Sarumpaka Space.



Gambar 11. Interior Hall
Sumber : Olahan Data Pribadi

4. Taman

Taman pada Sarumpaka Space berperan sebagai elemen pelengkap yang memperkuat suasana alami dan mendukung kenyamanan ruang luar. Taman ini tidak hanya berfungsi sebagai area hijau, tetapi juga sebagai ruang transisi yang menyatukan bangunan dengan lingkungan sekitar. Didesain dengan elemen vegetasi lokal dan jalur pedestrian yang ramah pengguna, taman menjadi tempat interaksi santai, refleksi, maupun kegiatan komunitas kecil. Keberadaannya membantu menciptakan iklim mikro yang sejuk serta memperkuat kebutuhan vegetasi dalam kawasan.



Gambar 12. Taman
Sumber : Olahan Data Pribadi

4. Kesimpulan

Perancangan Sarumpaka Space di Jalan Pahlawan, Kota Bandung, merupakan respons terhadap kebutuhan ruang bagi generasi muda yang adaptif, inklusif, dan berkelanjutan. Konsep yang diusung menggabungkan pendekatan Arsitektur Hierarki dengan nilai-nilai arsitektur tradisional Sunda melalui filosofi Tritangtu Buana. Penerapan konsep ini tidak hanya membentuk susunan ruang yang fungsional, tetapi juga menjadi pengingat akan pentingnya keseimbangan antara manusia, alam, dan nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan tersebut, Sarumpaka Space diharapkan mampu menjadi ruang yang tidak hanya mendukung aktivitas generasi muda, tetapi juga mengakar pada kearifan lokal sebagai bagian dari identitas budaya. Kawasan Sarumpaka Space bukan hanya sebagai memfasilitasi pemuda dalam berkreasi tetapi juga membawa makna dan nilai budaya dalam setiap sudutnya.

5. Daftar Referensi

- [1] Nazhan Zahira and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Perbandingan Perilaku Manajemen Informasi Generasi Z Dan Millennials Di Era Digital (Comparison of Information Management Behavior of Generation Z and Millennials in the Digital Era)," *J. Rumpun Manaj. Dan Ekon.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–59, 2024, doi: 10.61722/jrme.v2i1.3261.
- [2] N. Yuliasri and W. Zahrah, "Penerapan Arsitektur Metafora pada Perancangan Youth Center di Kota Padang," vol. 2, no. 4, 2024.
- [3] A. S. Fasa and I. Revayanti, "Kajian Penentuan Sistem Pusat Pelayanan Kawasan Perkotaan di Kecamatan Jatinangor," *Geoplanart*, vol. 3, no. 2, p. 85, 2021, doi: 10.35138/gp.v3i2.347.
- [4] N. F. Endriana, B. Joko, W. Utomo, and M. N. Mulki, "YOUTH CENTER DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU Menurut penelitian Programme for International Students Assessment," *Pengilon*, vol. 5, pp. 145–164, 2021.
- [5] T. M. Suleman, N. Shamin, and N. A. K. Demak, "Perancangan Pusat Kegiatan Remaja (Youth Center) Di Kota Gorontalo Pendekatan Arsitektur Futuristik," *JAMBURA J. Archit.*, vol. 4, no. 2, pp. 111–114, 2023, doi: 10.37905/jjoa.v4i2.17791.
- [6] Citra Persada and Fadhilah Rusmiati, "Desain Bangunan Publik yang Humanis," pp. 81–93, 2023.
- [7] Anisa, A. F. Satwikasari, and M. S. A. Saputra, "Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Sunda Pada Desain Tapak Lanskap Dan Bangunan Fasilitas Resort," *Pros. Semnastek*, pp. 1–10, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/5227>
- [8] O. Anggara, "Partisipasi Sosial Pemuda dan Implikasinya terhadap Nasionalisme," *J. Pemberdaya. Masy.*, vol. 10, no. 1, p. 61, 2022, doi: 10.37064/jpm.v10i1.11169.
- [9] H. Tussakdiyah, A. H. Prabowo, and J. Iskandar, "Penerapan Social Space Pada Ruang Dalam Apartemen Melalui Studi Komparasi," *Pros. Semin. Intelekt. Muda*, vol. 3, no. 1, 2021, doi: 10.25105/psia.v3i1.13053.
- [10] Kadeli, L. Mauliani, and R. D. Nur'aini, "Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Kewirausahaan Dan Kesenian Di Jakarta," *J. Arsit.*

- PURWARUPA, vol. 2, no. 2, pp. 1–10, 2019.
- [11] F. I. Universitasdudayana, “PERILAKU ADAPTIF MASYARAKAT PASCA KEDATANGAN SYSTEMIQ : ORGANISASI PENGELOLA,” 2019.
 - [12] P. W. Wastuty, “Hubungan antara Hierarki Ruang dengan Bentuk dan Ukuran Gapura Pada Komplek Mesjid Besar Mataram Kotagede Yogyakarta,” *Info² Tek.*, vol. 9, no. 1, pp. 61–81, 2008.
 - [13] R. Wijayanti, M. Muqoffa, and A. Marlina, “Hierarki Gerbang Pada Bangunan Cina Di Lasem,” *Siar*, vol. 8686, pp. 103–109, 2020, [Online]. Available: <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/12051/14.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
 - [14] T. Yunika, A. Hadi Prabowo, and D. Rosnarti, “Kosmologi arsitektur sunda pada perancangan pusat seni dan budaya jawa barat,” *J. AGORA*, vol. 17, no. 2, pp. 73–80, 2019.
 - [15] Y. Yusanto, “Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif,” *J. Sci. Commun.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2020, doi: 10.31506/jsc.v1i1.7764.
 - [16] F. Malahati, A. U. B, P. Jannati, Q. Qathrunnada, and S. Shaleh, “Kualitatif: Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi,” *J. Pendidik. Dasar*, vol. 11, no. 2, pp. 341–348, 2023, doi: 10.46368/jpd.v11i2.902.
 - [17] R. Fauzi, H. N. Nasution, F. Hastini, A. Zainy, and Y. R. Lumban Tobing, “Peggunaan Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Smkn 1 Tantom Angkola,” *J. Educ. Dev.*, vol. 11, no. 1, pp. 437–442, 2022, doi: 10.37081/ed.v11i1.2687.
 - [18] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.